Este livro foi criado por mim não com fins comerciais, e sim para propor mais informação e diversão para mestres e jogadores de RPG. Ele se trata de informações sobre ninjas e dicas de como utiliza-los em campanhas de 3D&T. Este suplemento pode ser facilmente adaptado para outro sistema, pois a maioria de suas explicações essenciais estão dispostas de forma genérica.

Se você tiver um site, pode livremente publicar este suplemento, que como já disse, seu objetivo maior é trazer informação e principalmente diversão.

Tudo escrito aqui deverá ser usado apenas no mundo de campanhas, nunca misture fantasia com realidade...

BOA LEITURA! **Bruno Duzzi – ESPAÇO 3D&T – www.espaco3dt.kit.net**

INDICE

por: Bruno Duzzi – www.espaco3dt.kit.net

OS NINJAS

Você com certeza já ouviu falar destes temíveis guerreiros mercenários, que com suas artes de camuflagem e assassinato, eram temidos... pois eram capazes de eliminar, sem vestígio, o seu alvo... eram considerados invisíveis. Os ninjas eram guerreiros pagos para executarem tarefas como espionagem e assassinatos entre outras. Os ninjas são diferentes dos samurais, por exemplo, os ninjas não seguem rigorosamente ao bushido, o código de honra dos samurais, pois não se importavam em usar técnicas covardes para eliminarem suas vítimas, como por exemplo ataques mortais pelas costas, envenenamentos etc. Seu código de ética não era tão rigoroso. Os ninjas costumavam ser contratados por daymyos para matarem pessoas do exército oposto. Por isso estes misteriosos guerreiros das sombras eram bem temidos.

HISTORIA

Uma das traduções para a palavra Ninja é agente secreto ou espião. Alguns registros antigos mostram que a técnica da espionagem já era empregada por um habilidoso guerreiro que viveu na época do imperador Jinmu, cerca de 300 anos a.C., mas o ninjutso (a arte Ninja), ganhou força cerca de quatorze séculos mais tarde, quando foi difundido entre as famílias que habitavam as regiões montanhosas na área central de Honshu, a maior das quatro ilhas que formam o Japão. As maiorias dessas famílias usavam as técnicas ninjas para se protegerem durante a longa guerra civil que durou até o fim do século XVI. Quando era

necessário as famílias se uniam para lutarem contra os inimigos, criando um "intercâmbio ninja" em que havia um aprendizado de novas técnicas e armas. Esta é uma das teses para o surgimento dos ninjas.
Mais tarde, o povo japonês começou a relatar lendas de façanhas estranhas, quase impossíveis realizadas por homens e mulheres no campo da espionagem. Estes fatos envolviam informações, assassinatos, sabotagem e tudo ligado a espionagem. Os realizadores de tais façanhas eram os Ninjas, temidos guerreiros que criavam temor aos seus inimigos e que nenhum senhor feudal poderia deixar de ter ao menos um para executar algumas tarefas, que envolviam desde espionagem a proteção havendo guerra ou não... nenhum senhor feudal era louco o bastante para não ter ao menos um ninja ao seu lado. Pois eram os guerreiros das sombras, mercenários pagos para executarem qualquer tipo de trabalho envolvendo furtividade.

O NINJUTSO

O Ninjutso é a lendária arte Ninja. Existem muitas teses para o seu surgimento, mas a que mais é aceita é que o ninjutso nasceu influenciada pelas técnicas de espionagem chinesas, muitas das quais se encontram na clássica : Arte da Guerra de Sun-tzu. A própria palavra Ninjutsu surgiu durante a guerra entre o príncipe Shotoku e Morya, no território de Omi, no Japão, durante o Sec 6 um samurai de nome Kusanogui, chefe da guarda do impedador Shotoku, mestre em judo, karate, kendo, e kenjutsu, resolveu ir a China e se aprimorar nas artes marciais para fazer frente ao príncipe Morya, poderoso inimigo do imperador. Com mais três companheiros, permaneceu junto dos yamabushi, celebres guerreiros das montanhas, onde aprendeu kung-fu e o mimetismo dos animais . Da síntese dos seus antigos e novos conhecimentos em artes marciais nasceu o ninjutsu. Kusanogui voltou da China sabendo mover-se como a pantera, enxergar como a coruja, a lutar sem armaduras, utilizando espadas leves, curtas e retas. Essas habilidades fizeram diferença na sua batalha contra o príncipe Morya, que foi liquidado e perdeu seu território para o imperador Shotoku. Entusiasmado com a vitória o imperador solicitou ao guerreiro que transmitisse seus conhecimentos aos soldados mais capacitados. Assim nasceram os primeiros ninjas. Esta é uma outra tese para o surgimente do Ninjutso.
O Ninjutso é uma rigorosa técnica, onde quase sempre seus aprendizes iniciavam a arte ninja pequenos, desde crianças, e trinavam no decorrer de suas vidas até sua morte. Seu treinamento era duro e amplo, acompanhado de perto em toda sua formação. Mentalmente os treinamentos eram totais para permitir-lhes sobreviverem ou guardarem o segredo da sua arte e missão se eram capturados, ou permaneceriam longo tempo imóveis ou em difíceis posições, submetidos a temperaturas extremas ou às dificuldades próprias da sua condição ou missão. Depois de árduos estudos sobre a anatomia humana, os ninjas dominaram, entre outras, a arte de imobilizarem suas vítimas ou matarem com apenas um golpe em pontos vitais e a arte de esconder-se nas sombras. Através dessa técnica, os ninjas tornavam-se invisíveis e simplesmente não eram vistos à noite, apenas

esgueirando-se pelo escuro. Além disso, eles eram temidos por serem incrivelmente traiçoeiros e rápidos: faziam tudo em silêncio, de modo que dificilmente eram descobertos. Os ninjas matavam suas vítimas em sono, ou pelas costas, de modo que estas não lhe apresentariam defesa alguma. Os daimyô costumavam contratar os ninjas para que estes matassem os generais inimigos antes de uma guerra, o que desestruturava o exército inimigo. Muitos mitos e lendas cercam os ninjas e a sua origem. Havia toda uma mística envolvendo o ninja e o seu trabalho. Eles acreditavam que, para que tudo desse certo, deviam estar com o corpo e o espírito em prefeita harmonia com o universo. Além disso eram ótimos em combates armados ou não, portando sempre armas leves e bem manobráveis.

PRINCIPIOS DO NINJUTSU

Passados tantos séculos, os sete princípios ou virtudes que norteiam o ninjutsu continuam os mesmos: Gi, a verdade, Yu, A bravura revestida de heroísmo, Jin, o amor por todo o Universo; Rei, o justo comportamento, Makoto, total sinceridade; meryo, a honra e a gloria, Chugi a devoção e a lealdade. Junto aos sete princípios, quatro qualidades, relacionadas a elementos da natureza, são importantes e fundamentais na filosofia ninja : chi(Terra) firmeza física e psicologica ; Sui(água) Adaptabilidade e flexibilidade; Ka (fogo) agressividade e poder; Fu(vento) furtividade e escapes : Ku(ar) a união de todos os elementos.

AS ARTES

São 9 as tradicionais escolas do Ninjutsu. Cada escola tem as suas peculiaridades e preferências por determinados estudos. Entre as inúmeras técnicas do Ninjutsu, estão: A arte da invisibilidade, luta desarmada e armada (envolvendo o manejo de espada, bastão, lança, armas com corrente e outras mais exóticas), pressão de pontos vitais; o que podia levar o adversário a dores insuportáveis ou até mesmo à morte, técnicas especiais de fuga e métodos de caminhar silenciosamente, escalada de obstáculos, luta dentro d'água, envenenamento, hipnose, treinamento da flexibilidade das juntas para facilitar fugas de amarras e, finalmente, a arte dos disfarces, que envolve também técnicas de dramatização, o que possibilitava o ninja se passar por outras pessoas.

A ARTE DA INVISIBILIDADE

Como sabemos, os nijas eram guerreiros conhecidos por serem invisíveis, mas como sabemos as pessoas não podem simplesmente sumir... a arte ninja da invisibilidade era dividida em cinco artes diferentes:

Mokuton - Uso da arvore. O ninja ilude o oponente escondendo-se atrás de árvores, derrubando toras de madeira ou agitando os galhos para desviar a atenção do oponente. Em algumas escolas, ensinam-se ainda, a técnica ryuuton, em que o ninja equipado de ganchos nas mãos e pés, escala em espiral os troncos das arvores para enganar o oponente, saltando de uma arvore a outra, até desaparecer.

Katon - Uso do fogo.   O ninja desvia a atenção do oponente por meio de fogo ou usando a fumaça de explosivos como a pólvora. Algumas vezes o ninja pode usar soníferos ou drogas no explosivo para dopar o oponente.

Doton - uso do solo e das pedras. O ninja aproveita as formações rochosas ou as irregularidades do solo para se esconder. Também pode arremessar pedras na direção contrária ao local onde esta escondido para desviar a atenção do oponente.

Suiton - Uso da água. O ninja pode permanecer várias horas submerso na água, respirando através de finos tubos de bambu ou desviar a atenção do oponente usando o barulho da água.

Kinton - Uso do metal e da claridade. O ninja faz uso de sons metálicos ou da luz para desviar a atenção do oponente.

A SOCIEDADE NINJA

Os ninjas eram organizados em clãs. Seus rostos eram escondidos por trás de panos, de modo que o ninja mantivesse sua identidade sob sigilo em suas missões. O ninja descoberto era instruído a se matar, pois não tinha mais valor; Em pouco tempo seria caçado e morto. Os ninjas utilizavam vários equipamentos e armas, que eram importantes recursos. Eles utilizavam espadas, que eram devidamente adaptadas a suas técnicas. Manoplas com ganchos e cordas eram utilizadas para ultrapassar muros e similares. Algumas escolas usavam bombas de gás para facilitarem suas fugas. O uniforme negro era comum a todos os clãs, pois facilitava a invisibilidade durante a noite. Shakens, as famosas "estrelinhas ninja", também eram utilizadas largamente.Um fato curioso é que também havia mulheres entre os ninjas. Entre outras vantagens características delas, as ninjas usavam a sedução no trabalho.

HIERARQUIA

O clã é liderado por um Jonin (autoridade máxima), que é tipicamente o membro mais velho do clã. É ele quem decide sobre quem eles devem auxiliar e por qual preço. Ele é o mais experiente membro do clã, e freqüentemente ele mesmo toma parte em missões importantes. É freqüente o caso que há clãs em que o Jonin permanece anônimo para todos, mesmos para seus mais confiáveis amigos, para evitar ser revelado. Logo abaixo do Jonin estão os Chunin (autoridades médias) e são responsáveis em treinar e designar operações. É dever deles lidar com a correria do dia – a – dia do clã. As operações são executadas pelos Genin (autoridade mais baixa), que devem completar as missões requeridas pelos clientes. Em muitos casos, dois Genin são mandados independentemente, um sem ter conhecimento do outro. Isso é feito para assegurar que o trabalho seja completado e que não haja dúvidas, tanto da parte do Genin quanto do cliente.

JOGANDO COM NINJAS

Bem como vimos acima, os ninjas são guerreiros das sombras, mercenários contratados para eliminarem seus alvos da forma mais silenciosa e eficaz. O jogador que escolher jogar com ninjas, nunca deve revelar a ninguém sua identidade ninja, caso isso aconteça, ele é caçado e morto, em termos de regras ele ganhará má fama (entre os ninjas e contratadores) e inimigo (alguém, ou um grupo destinado a elimina-lo). Os ninjas que são descobertos, dificilmente são contratados por alguém, pois já falhou, e como sabemos ninjas são considerados infalíveis. O ninja descoberto pode optar em suicidar-se, assim admitindo sua falha. O ninja deve seguir o Código de Honra Ninja, o qual diz que ele a qualquer custo deve realizar sua missão (isso pode ou não ser obrigatório, dependendo da decisão do mestre e do uso de novas regras). Um ninja sempre cobra pelo seu trabalho (por isso são mercenários), e de acordo com a dificuldade estipula um preço. Os ninjas podem ser contratados para trabalhos furtivos, como roubos, sabotagens, assassinatos, e espionagem em geral, agindo sempre em silêncio e com muita eficácia, pois um ninja NUNCA pode falhar em uma missão (eis ai o porquê do seu código de honra ninja). A maioria dos ninjas está divididos em Clãs, que são comandados por um Jonin, e geralmente é ele quem estipula os preços das missões e que arruma os contratantes. Estes “trabalhos” são passados aos Ninjas (Genin) por um Chunin, a autoridade média do clã (você já deve ter visto isto no capítulo sobre Hierarquia). Caso um personagem jogador optar por jogar sendo de algum Clã, deve comprar a vantagem Patrono. Existem também ninjas que trabalham por conta própria, neste caso ele deverá arcar com suas despesas e não precisa comprar a vantagem Patrono.

CRIANDO PERSONAGENS NIJAS

Para a criação de um personagem ninja para 3D&T, poderia ser adotado o próprio Kit Ninja, que está contido no manual do Aventureiro. Mas se você não quiser adota-lo, você pode criar um personagem Ninja utilizando-se as seguintes dicas:

- Um ninja por ser um guerreiro que necessite de grande habilidade, deverá adotar habilidade no mínimo 3.
- Ter PdF pelo menos 1, para poder realizar ataques a distancia, como por exemplo dardos envenenados.
- Como sabemos, ninjas são considerados invisíveis, portanto não poderia faltar para um Ninja a vantagem Invisibilidade (2pts), ou se você conversar
- com o mestre, ainda poderia comprar Invisibilidade por um ponto, só que neste caso ela só funciona a noite e em locais com pouca iluminação.
- Um ninja, por ter um profundo conhecimento dos pontos vitais, por causa do seu profundo estudo sobre anatomia, poderia adotar a vantagem Paralisia (1pt), ou ainda ter ataque especial + paralisante e ou ainda ataque especial + paralisante + preciso. Isto facilitaria na eliminação de suas vítimas com mais eficácia, pois com estes processos um ninja poderia facilmente paralisar suas vítimas, ou matar com um golpe mais forte e bem localizado.
- Ninjas que decidirem seguir um Clã deverão possuir a vantagem Patrono (2pts).
- Ninjas deverão possuir a vantagem adaptador, pois necessitam saber usar várias armas.
- Um ninja também poderia comprar a vantagem Deflexão, pois é muito importante que um ninja saiba se defender de ataques feitos por PdF, para que não sofra danos que prejudiquem a falha de sua missão.
- Ninjas também necessitarão das seguintes especializações: Atuação (mais em caso do ninja ser do sexo feminino), arrombamento, Disfarce, Rastreiro, Acrobacia, Artes Marciais, Mergulho, Natação, Alpinismo e Envenenamento. Se o mestre permitir, você poderá usar a perícia MESTRE EM NINJUTSO, que será explicada mais adiante em REGRAS OPCIONAIS.
- As desvantagens que um ninja poderia adotar seriam o Código de honra Ninja (a qualquer custo cumprir sua missão) (1pt), Devoção (a seu Clã, Jonin ou Contratador) e Má fama, se for um Ninja que já foi descoberto alguma vez.

NINJAS COMO PERSONAGENS INICIAIS

Você poderá criar um personagem Ninja como personagem inicial, seguindo as dicas acima. Não tente criar logo no início um ninja com todas as vantagens

citadas (seria impossível...), tente usar as essenciais para um ninja, que no caso seriam: Invisibilidade e adaptador. Você também poderia adotar algumas especializações, ou se o metre permitir, a perícia MESTRE EM NINJUTSO. Ao decorrer das aventuras, você poderia estar comprando as outras vantagens e até mais algumas... já imaginou um Ninja conhecidíssimo que saiba lançar magias... A seguir veremos o exemplo de um personagem ninja feito com 12 pontos (10 normais + 2 de desvantagens)

Nome: Yun
Peso: 58 Kg Altura: 1,60 m Idade: ???
Tipo de dano: Todos (Adaptador)

F: ●○○○○○○○
H: ●●●○○○○○
R: ●●○○○○○○
A: ●●○○○○○○
PdF: ●○○○○○○○
PdV: ○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Água: ○○○○○○○○○○
Ar: ○○○○○○○○○○
Fogo: ○○○○○○○○○○
Luz: ○○○○○○○○○○
Terra: ○○○○○○○○○○
Trevas: ○○○○○○○○○○

Magias Conhecidas

Vantagens

Invisibilidade (2pts)
Adaptador (1pt)

Devantagens

Devoção (-2pts)

Perícias

Anotações e OBS.:

Sua devoção é de sempre cumprir sua missão, não importa qual seja.

Experiência: ○○○○○○○○○○○○○

Este é um simples personagem inicial e que será melhorado com o decorrer da aventura. Seu próximo passo seria cumprar a perícia Mestre em Nunjutso.

REGRAS OPCIONAIS

- **Invisibilidade por 1 ponto –** Esta invisibilidade só pode ser usada pelo Ninja a noite e em locais com pouca iluminação.
- **Mestre em Ninjutso –** Esta é uma nova perícia desenvolvida para suprir as necessidades de um ninja. O possuidor desta perícia é considerado uma pessoa totalmente treinada pelo Ninjutso, capaz de realizar vários feitos Ninja, como preparar venenos, ou saber nadar, arrombar fechaduras etc. O portador desta perícia não é realmente ou necessariamente um mestre, Mestre em Nunjutso é apenas o nome desta perícia, pois para ser um grande mestre, ou até mesmo um Jonin é preciso muito mais do que esta perícia. Suas especializações são: Atuação, Arrombamento, Disfarce, Rastreiro, Acrobacia, Artes Marciais, Mergulho, Natação, Alpinismo e Envenenamento.
- **Código de Honra Ninja (-1pt) -** Esta desvantagem já aparece no guia do aventureiro, e significa que o Ninja deverá cumprir sua missão custe o que custar.

NINJAS EM CAMPANHAS

Os ninjas são recomendados para cenários orientais antigos, daqueles com samurais e tal. Mas não são proibidos para cenários Medievais, cenários que utilizem o presente ou o futuro, com algumas certas modificações para este ultimo. Você deve levar em conta que para qualquer cenário, seja qual for, o Ninja é um mercenário pago para realizar as mais sujas missões e dificilmente falham. Você pode utiliza-los como NPCs contra seus aventureiros ou como personagens jogadores, formando grupos ou até mesmo Clãs que realizam as mais emocionantes e perigosas missões, que exigem muita habilidade e eficácia.

JOGANDO NO JAPÃO ANTIGO

Aqui segue algumas informações para que você construa suas campanhas no Japão antigo. Aqui não irei a fundo nos detalhes, apenas citarei alguns pontos importantes para que você use em suas campanhas.

Sociedade:

Aqui veremos a sociedade japonesa antes da restauração Meiji:

- Hinins (não-pessoas) classe que lida com tudo que é considerado impuro: gueishas, curtidores de couro, lixeiros, todas as pessoas ligadas ao toque em matéria orgânica morta.

- Heimins (meio-pessoas) classe daqueles que criam ou produzem: fazendeiros, artesãos, criadores.
- Samurais os guerreiros mestres na arte da espada.
- Nobres que regiam as leis e comandavam o país.
- Ninjas, os mercenários contratados para tarefas envolvendo espionagem, assassinatos, sabotagens etc.

Esta era a época do Shogunato no Japão.

RELIGIÃO:

Eram duas:

- Budismo – Vindo da China, iniciou-se na Índia, pelas pregações do príncipe Siddarta Gautama, o primeiro Buda, cujos ensinamentos diziam que o homem deveria se livrar das 5 paixões, para se livrar dos 3 grandes pecados: ignorância, cobiça e paixão.
- Xintoísmo – Nativo do Japão, esta religião reverencia os deuses da natureza e todos os seres e coisas que possuem inspiração divina.

DINHEIRO:

O Japão usava um sistema de moedas de cobre, prata e ouro. Suas equivalências e valores seguem: Mon R$:0,01, Shu R$:2,50, Bu R$:12,00, Ryo R$: 40,00, ou seja: 1 Ryo = 4 Bu = 16 Shu = 4.000 mon... esta ultima quantia pode ser utilizada para dar lições aqueles jogadores ambiciosos e que não prestam atenção no mestre... As moedas de ouro tem 4 formatos e valores diferentes: 1 Bu, 1, 5 e 10 Ryo. As moedas de prata tem 2 formatos e valores diferentes: 1 e 2 Shu. E as moedas de cobre 4: 1, 4, io, LÔÔ Moll. Existe ainda o Koku, que equivale a quanto um homem consome em arroz por ano, seu valor aproximado é de R$:50,00

MONSTROS MITOLOGICOS:

Gaki: São espíritos famintos, geralmente de pessoas cheias de ódio que caçam a noite. Cada Gaki tem fome por algo, sendo o sangue o mais clássico. Geralmente aparecem na forma de uma chama fria ou uma névoa negra ou ainda em forma humana.

Tatsu: São os dragões, considerados seres sábios e que podem controlar o clima, mas não cuspir fogo. Estes são os dragões em forma de serpentes, não aqueles que aparecem em um mundo de fantasia medieval.

Oni: São os clássicos demônios japoneses, as criaturas vindas do inferno. Eles empunham uma arma chamada Tetsubo, um tacape com pontas e são inteligentes e capazes de fazerem magias e até se passarem por humanos.

PRINCIPAIS ARMAS:

- NINJA-TO – espada padrão dos Ninjas. Seu tamanho é mais ou menos de uma espada curta, facilitando seu ocultamento e sua lamina é mais reta que a da katana.
- KATANA – a clássica espada dos Samurais. É uma espada média com lamina ligeiramente curvada e pode ser segurada com uma ou duas mãos.
- CAJADO-BO – é um cajado normal, mais ou menos do tamanho de um homem adulto
- DAIKYU – arco longo utilizado pelo samurai. Este arco não é segurado pelo meio e sim pela base, para facilitar seu uso quando uma pessoa está montada a cavalo.
- NUNCHAKU – clássica arma oriental que consiste em dois bastões de madeira ligados a uma corrente ou corda.
- SAI – É uma arma defensiva que consiste em uma barra de metal com empunhadura, em forma que lembra um tridente, popularmente conhecida como Garfo.
- SHURIKEN – a clássica estrelinha ninja.
- WAKIZASHI – é a versão menor de uma Katana. Geralmente um Samurai utiliza um conjunto com uma Wakizashi e uma Katana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Estas foram poucas informações oferecidas sobre o Japão Antigo, mas já podem ser úteis para a iniciação de sua campanha neste cenário ou algum outro cenário que possua sua parte oriental.

Gostaria de agradecer por pegar e ler este suplemento, muito obrigado. Se você quiser poderá publica-lo em seu site.

Bruno Duzzi – 2003 – Qualquer dúvida visite: www.espaco3dt.kit.net

ESPAÇO 3D&T – O seu site de RPG. www.espaco3dt.kit.net

FONTES DE PESQUISA:

SITES:

http://www.memhp.hpg.com.br/ninjutsu.htm

http://www.budoka.hpg.ig.com.br/arsenal_de_guerra.htm

http://sites.uol.com.br/mpmacedonet/Principios.html

http://www.lig.df.ufscar.br/allan/ninja.html

REVISTAS:

Arkhan #2

Dragão Brasil #37